TECHNISCHE DOKUMENTATION

ZUM

VIDEOMAGIC LIGHTPEN

Aus den original Unterlagen erstellt von Bernhard Pahl im März 2004

Hinweis:
Diese Dokumentation ist eine Wiedergabe der originalen Zeichnungen von Bernhard Engl. Es wurde soweit möglich die Form der Zeichnungen beibehalten und nur teilweise Ergänzungen vorgenommen. Deshalb gilt das folgende für den Autor gesagte genau so auch für meine Person (Bernhard Pahl).

Alle Angaben ohne Gewähr für Funktion und Richtigkeit. Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr. Jede Haftung des Autors ist ausgeschlossen.

Eine kurze Beschreibung:

Der **LightPen** ermöglicht die direkte zweidimensionale Auswahl von Objekten am Bildschirm durch einfaches Daraufdeuten

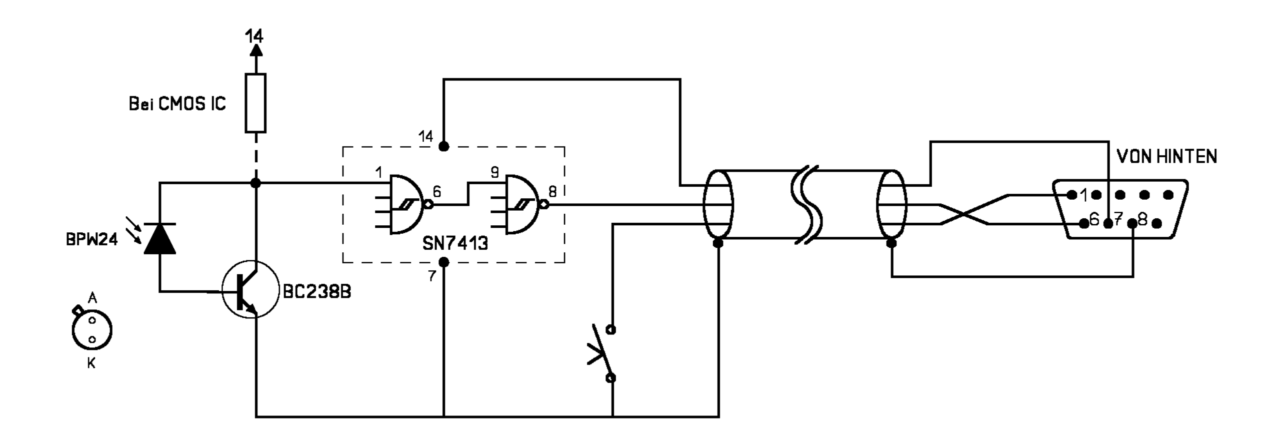
Der **LightPen** ermöglicht die blitzschnelle Positionierung eines Cursors oder seine Bewegung in jede beliebige Richtung

Mit dem **LightPen** kann man direkt am Bildschirm malen. Und das mit einfachster Software, sogar in BASIC!

Aus dem Handbuch:
„All die 'traditionellen’ Eingabegeräte wie Tastatur, Paddle, Joystick und Trakball können das nicht bieten. Sie sind indirekt, d. h. es ist eine Rückkopplung in Form eines Cursors o. ä. nötig. Das menschliche Gehirn sitzt dann in einem Regelkreis, dessen Kontrolle erst erlernt werden muß.
Der Lightpen verlagert den stupiden Teil in den Computer, dorthin, wo er hingehört, und setzt kreative Kapazität frei.
Von dieser Warte des 'Human Engineering' aus sind auch die vielgepriesenen 'Mäuse' ein Schritt in die falsche Richtung; sind sie doch nichts anderes als umgedrehte Trakballs.

Zweifellos gehört die Zukunft neben Spracherkennung und -synthese, berührungsempfindlichen Bildschirmen, Graphiktabletts etc. auch dem Lightpen."

ATARI LIGHTPEN



BPW24	65 S 1800	STECKER	55 F 3972
BC239C	11 S 7050	TÜLLE	55 F 3974
SN7413	44 S 9100	KONTAKT	55 F 4170
TASTER	13 G 124	ZUGENTLASTUNG	55 F 3976
KABEL	98 F 340	(BÜRKLIN-NUMMERN)	

Auf Drehbank herstellen

